

**PENGARUH KEGEMARAN BERMAIN *GAME* TERHADAP
KEMAMPUAN MENALAR SISWA DI SD N PREMULUNG
NO 94 SURAKARTATAHUN 2014/2015**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai
derajat Sarjana S-1



Oleh:

LILIANI AGATA

A510110206

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2015



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I-Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax : 715448 Surakarta 57102
Website : <http://www.ums.ac.id> Email : ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Drs. Muhroji, SE, M.Si., M.Pd.

NIK : 231

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Liliani Agata

NIM : A510110206

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : "PENGARUH KEGEMARAN BERMAIN GAME TERHADAP KEMAMPUAN MENALAR SISWA DI SD N PREMULUNG NO 94 SURAKARTA TAHUN 2014/2015"

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 17 Februari 2015

Pembimbing

(Drs. Muhroji, SE, M.Si., M.Pd.)

NIK. 231

ABSTRAK

PENGARUH KEGEMARAN BERMAIN *GAME* TERHADAP KEMAMPUAN MENALAR SISWA DI SD N PREMULUNG NO 94 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015

Liliani Agata, A510110206, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah

Surakarta, 2015, xv, 119 halaman

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruhkegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa dan berapa besar pengaruh kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa SD N Premulung No 94 Surakarta tahun 2014/2015. Populasi penelitian ini berjumlah 201 siswa dengan sampel tiga kelas yaitu, kelas III sebanyak 23 siswa, kelas IV 23 siswa dan kelas V 25 siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif, dengan variabel independen kegemaran bermain *game* dan variabel dependen kemampuan menalar siswa. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket, dan tes. Penilaian angket menggunakan respons empat skala dengan nilai 4,3,2,1 untuk angket positif dan 1,2,3,4 untuk angket negatif, penilaian tes menggunakan pilihan *multiple choice* dengan nilai 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Untuk menguji validitas butir pertanyaan, menggunakan rumus *product moment* dengan mencari nilai r_{xy} sebagai angka indeks korelasi antara variabel x dan y, dan untuk menguji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach's alfa* dengan mencari nilai r_{11} sebagai koefisien reliabilitas. Uji persyaratan analisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan regresi linear sederhana. Hasil analisis regresi memperoleh persamaan garis regresi $Y = 26,64 + 0,74 X$. Hasil analisis uji t dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai $t_{hitung} (18,44) > t_{tabel} (1,67)$. Karena t_{hitung} berada di daerah penolakan H_0 maka ada pengaruh antara kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar. Untuk hasil uji koefisien determinasi diperoleh hasil r^2 sebesar 0,34, yang berarti kegemaran bermain *game* mempengaruhi kemampuan menalar 34 %. Sisanya, 66 %, kemampuan menalar dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak ikut dalam penelitian ini.

Kata kunci: kegemaran, bermain *game*, kemampuan, menalar

A. PENDAHULUAN

Kesempatan bermain bagi anak merupakan sebuah proses dimana anak dapat belajar banyak hal, yaitu pengetahuan, kepekaan sosial dan juga kehidupan. “Bermain tidak sekedar bersenang-senang, bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan penalaran” (Yuriastien et al, 2009: 23). Ketika bermain anak mempunyai kesempatan untuk mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkannya. “Anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberanian lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitas” (Lestari, 2014:8).

Masa anak-anak tidak bisa dilepaskan dari bermain, sebagian besar waktu luang anak diisi dengan bermain. Tingkat keseringan penggunaan *game* oleh anak-anak menimbulkan berbagai dampak dalam kehidupan anak-anak tersebut. Selama ini, masyarakat umum cenderung hanya melihat dampak negatif yang ditimbulkan oleh seringnya bermain *game*, tanpa mereka sadari *game* juga memiliki dampak positif bagi anak-anak, salah satunya adalah semakin berkembangnya kemampuan menalar anak-anak. Pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan tingkat usia anak dapat membentuk kemampuan dalam diri anak untuk mengendalikan tubuh, mengoordinasi anggota tubuh, berpikir, mengekspresikan diri dan juga untuk memecahkan masalah. (Yuriastien et al, 2009 : 18). Dampak positif dan pengaruh bermain *game* tersebut dapat dirasakan jika dilakukan secara rutin dan berulang-ulang, peran kebiasaan sangat penting karena semakin sering seseorang menghadapi masalah ataupun tantangan akan semakin matang cara berfikirnya untuk menyelesaikan masalah atau tantangan berikutnya, pada fase ini kemampuan menalar anak akan semakin terasah.

Hasil pengamatan di SD N Premulung No 94 Surakarta menunjukkan bahwa sebagian besar siswa senang bermain *game*, terutama bermain *game* digital. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme siswa ketika bermain *game*, beberapa siswa yang membawa *handphone* maupun tablet ke

sekolah, mereka menggunakannya untuk bermain *game* ketika jam istirahat berlangsung. Mereka terampil dalam menjalankan *game* yang dimainkannya. Ada seorang siswa di kelas III yang bahkan bermain *game* di *handphone* ketika kegiatan ekstrakurikuler pramuka berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa *game* sangatlah dekat dengan kehidupan siswa, *game* dapat mempengaruhi pola perilaku keseharian siswa. Permasalahan gemarnya siswa dalam bermain *game* tersebut membuat guru khawatir dengan minat belajar siswa yang dapat tergeser oleh kegemaran siswa dalam bermain *game*. Masyarakat cenderung beranggapan negatif mengenai kegemaran siswa tersebut dalam bermain *game*, orang tua merasa khawatir dan berpikir bahwa anak mereka tidak pandai karena sering bermain *game*.

Untuk meluruskan pandangan masyarakat mengenai kegemaran anak dalam bermain *game*, dan untuk mengetahui dampak positif atau manfaat bermain *game* untuk kemampuan menalar anak perlu dikaji lebih mendalam agar bermanfaat bagi kehidupan anak. Dengan begitu, *game* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan hal-hal positif dalam diri anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan disukai anak-anak karena hampir semua anak senang bermain *game*. Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu diadakan penelitian pendidikan mengenai pengaruh *game* terhadap kemampuan menalar siswa

Kegemaran atau hobi adalah suatu hal atau kegiatan yang disenangi oleh diri kita dan dilakukan secara teratur / rutin. Hal yang disenangi tersebut dapat melibatkan minat, kegiatan atau orang lain. Kegemaran atau hobi ada yang dilakukan secara sendiri dan ada yang dilakukan secara berkelompok. (Kosasih,dkk.,2007:125 dalam Rosida, 2012: 16).Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa kegemaran adalah kegiatan yang disenangi dan dilakukan secara teratur baik dilakukan sendiri maupun secara berkelompok.

Menurut Soegeng (2002) (Lestari, 2011: 26) bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan

tertentu. Menurut Hurlock (1997) (Lestari, 2011: 26) bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau rekaan dari pihak luar. Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan menyenangkan yang dilakukan secara bebas, tanpa paksaan dari pihak lain dan dilakukan sendiri maupun berkelompok dengan menggunakan alat maupun tidak.

Game adalah program komputerisasi yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan hiburan (Febrian, 2011: 6). Menurut David Parlett (Efendi, 2014: 11), *game* adalah sesuatu yang memiliki “akhir dan cara mencapainya”. Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *game* adalah suatu program komputerisasi yang dimainkan untuk mencapai suatu pencapaian dan hasil akhir dengan tujuan sebagai hiburan. Kegemaran bermain game adalah kegiatan memainkan program komputerisasi dalam bentuk permainan yang dilakukan secara teratur yang dimainkan untuk mencapai hasil akhir dengan tujuan sebagai hiburan.

Kemampuan adalah daya kesanggupan seseorang dalam melakukan sesuatu hal. Penalaran merupakan suatu proses berpikir dalam menarik suatu kesimpulan yang berupa pengetahuan. (Bakry, 2001: 55). Menurut Keraf (1991) (Suharnan 2005:160) penalaran adalah suatu proses berfikir yang menghubungkan fakta yang diketahui menuju kesimpulan. Berdasarkan beberapa definisi di atas, penalaran adalah proses berpikir yang dilakukan seseorang untuk menarik kesimpulan dari suatu hal. Kemampuan menalar adalah daya kesanggupan seseorang untuk menarik kesimpulan yang tepat dari suatu hal melalui bukti-bukti yang ada.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD N Premulung No 94 Surakarta yang terletak di Jl. Madubroto No. 13 Kelurahan Sondakan, Kecamatan Laweyan

Surakarta. Penelitian dilaksanakan selama 4 bulan, dari bulan November 2014 sampai dengan bulan Februari 2015. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD N Premulung No 94 Surakarta sebanyak 201 siswa, dan sampelnya adalah siswa kelas III, IV dan V sebanyak 71 siswa. Kelas III sebanyak 23 siswa, kelas IV 23 siswa dan kelas V 25 siswa.

Variabel independen dalam penelitian ini yaitu kegemaran bermain game kemudian pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket berjumlah 35 butir pertanyaan, penilaian dengan memakai skala *likert* menggunakan respons empat skala dengan nilai 4,3,2,1 untuk angket positif dan 1,2,3,4 untuk angket negatif. Sedangkan variabel dependen yaitu kemampuan menalar pengumpulan datanya menggunakan tes berjumlah 35 butir pertanyaan dengan pilihan *multiple choice*, penilaian menggunakan skala *guttman* dengan nilai 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah.

Sebelum digunakan untuk penelitian, angket dan tes diuji terlebih dahulu menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kecermatan instrumen penelitian dalam melakukan fungsi ukur. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur. menggunakan rumus *Product Moment* berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N.\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\}\{N.\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut memberikan data hasil yang tetap walaupun diberikan pada waktu yang berbeda kepada responden yang sama. Untuk mengetahuinya menggunakan rumus alpha berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{\sum S_t^2} \right]$$

Uji persyaratan analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Suatu data

dikatakan berdistribusi normal apabila data tersebut dapat diukur dan data yang mendekati nilai rata-rata jumlahnya terbanyak. Pada penelitian ini, dalam uji normalitas penulis menggunakan metode Liliefors. Uji Linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel dalam penelitian yaitu variabel X dan Y mempunyai hubungan yang linier atau tidak.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan regresi linear sederhana. Membangun model linear hingga nilai-nilai variabel terkait dapat diprediksi dari nilai-nilai dari satu variabel bebas. Analisis data dalam penelitian ini berguna untuk mengetahui pengaruh kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa SD N Premulung No 94 Surakarta

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa kegemaran bermain game berpengaruh terhadap kemampuan menalar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persamaan regresi linear sederhana:

$$Y = 26,64 + 0,74 X$$

Pada uji keberartian regresi didapatkan nilai F_{hitung} 35,59 lebih besar daripada F_{tabel} yaitu 3,979807. Sehingga dinyatakan bahwa kegemaran bermain game berpengaruh positif terhadap kemampuan menalar siswa.

Hasil uji hipotesis yaitu “ada pengaruh kegemaran bermain game terhadap kemampuan menalar siswa di SD N Premulung No 94 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015.” Hasil uji t regresi diperoleh t_{hitung} variabel kegemaran bermain game dan kemampuan menalar $18,44 > t_{tabel}(1,67)$ dengan taraf signifiansi 0,05. Karena t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka H_0 ditolak sehingga t_{hitung} berada di daerah tolak H_0 . Berdasarkan hasil uji t tersebut, maka hipotesis penelitian terbukti kebenarannya, yaitu bahwa kegemaran bermain game berpengaruh terhadap kemampuan menalar siswa di SD N Premulung No 94 Surakarta Tahun Ajaran

2014/2015. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa semakin gemar siswa dalam bermain game, maka kemampuan menalarinya semakin tinggi. Sebaliknya, jika kegemaran siswa dalam bermain game rendah, kemampuan menalarinya juga akan rendah.

Hasil uji koefisien determinasi (r^2) menunjukkan bahwa sumbangan efektif variabel kegemaran bermain game sebesar 34% untuk kemampuan menalar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan menalar siswa di SD N Premulung No 94 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015 dipengaruhi oleh kegemaran bermain game sebesar 34% sedangkan sisanya 66% dipengaruhi oleh faktor selain kegemaran bermain game yang tidak diteliti di dalam penelitian ini.

2. Pembahasan

Persamaan regresi linear sederhana $Y = 26,64 + 0,74 X$ menunjukkan bahwa $a =$ konstanta 26,64 menyatakan jika kegemaran bermain *game* (variabel x) nilainya adalah 0, maka besarnya kemampuan menalar siswa adalah 26,64. Maksud dari $b =$ koefisien regresi X sebesar 0,74 adalah apabila setiap kegemaran bermain *game* (variabel X) meningkat 1 poin, maka skor nilai kemampuan menalar siswa akan meningkat sebesar 0,74. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Lestari, 2014: 8) “Anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberanian lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi dan kreativitas.” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa bermain *game* memiliki pengaruh yang positif terhadap kemampuan menalar siswa, hal tersebut sesuai dengan pendapat (Yuriastien et al, 2009: 23) “Bermain tidak sekedar bersenang-senang, bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan penalaran.”

Koefisien determinasi (r^2) adalah sebesar 0,34, yang berarti bahwa pengaruh kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa adalah 34 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa *game* memiliki

pengaruh yang positif terhadap kehidupan siswa, hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Jarot Novianto yang berjudul “Hubungan Antara Kebiasaan Bermain *Game* dengan Tingkat Kreativitas.” Sumbangan efektif kebiasaan bermain *game* terhadap kreativitas sebesar 38,1%. Berdasarkan hasil analisis data penelitian maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan positif yang sangat signifikan antara kebiasaan bermain dengan tingkat kreativitas.

Berdasarkan pada kajian teori dan penelitian terdahulu, *game* memiliki dampak yang positif bagi kehidupan siswa, salah satunya untuk meningkatkan kemampuan menalar siswa, dalam *game* terdapat permasalahan yang harus dicari jalan keluarnya untuk mencapai tahapan/tujuan tertentu, oleh karena itu diperlukan kemampuan dalam berpikir dan bernalar untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan dalam *game*. Kegemaran dalam bermain *game* membuat anak terus mengasah otak untuk memecahkan permasalahan sehingga kemampuan menalarinya terus mengalami perkembangan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis regresi sederhana diperoleh persamaan $Y = 26,64 + 0,74 X$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh positif antara kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa di SD N Premulung tahun ajaran 2014/2015.
2. Hasil analisis uji t diperoleh nilai $t_{hitung} (18,44) > t_{tabel} (1,67)$. Maka, kegemaran bermain *game* memiliki pengaruh terhadap kemampuan menalar siswa di SD N Premulung tahun ajaran 2014/2015
3. Koefisien determinasi (r^2) adalah sebesar 0,34, yang berarti bahwa pengaruh kegemaran bermain *game* terhadap kemampuan menalar siswa adalah 34 % dan sisanya 66% dipengaruhi oleh faktor selain kegemaran bermain *game* yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakry, Noor. 2001. *Logika Praktis Dasar Filsafat Dan Sarana Ilmu*. Yogyakarta: Liberty
- Efendi, Novian Azis. 2014. "Faktor Penyebab Bermain *Game Online* dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar". (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Surakarta: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Febrian, Andi. 2011. "Perancangan Kampanye Dampak Negatif Penggunaan *Game Online* Yang Berlebihan". (*Tugas Akhir*, tidak diterbitkan). Bandung: Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia.
- Lestari, Puji. 2011. "Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain *Puzzle* Pada Anak Kelompok B Di TK Desa Klumpit I Mojolaban Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012". (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Surakarta: Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Lestari, Rani Wahyu. 2014. "Dinamika Bermain Komputer Pada Anak Usia 4-5 Tahun". *Skripsi*. Surakarta: Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Novianto, Jarot. 2008. "Hubungan Antara Kebiasaan Bermain *Game* dengan Tingkat Kreativitas". (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Surakarta: Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rosida, Eni. 2012. "Peningkatan Kemampuan Berbicara Dalam menceritakan Kegemaran Siswa Melalui Teknik Percakapan Pada Siswa Kelas II SDN 02 Kaliwuluh Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2011/2012". (*Skripsi*, tidak diterbitkan). Surakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suharnan. 2005. *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi
- Yuriastien, Effiana, Daisy Prawitasari, Ayu Bulan feby. 2009. *Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi & Balita*. Jakarta: WahyuMedia